CABALA MYSTICA

Ægyptiorum

et

Patriarcharum

das ist

Daß Buch der wahren alten und göttlichen MAGIA

geschrieben von

ABRAHAM dem Sohn Simonis

an

seinen jüngern Sohn Lamech.

Num. 5.

Daß vierdte Buch.

Dieses ist die Frucht von dem vorherge-
henden dreÿ Büchern, wer dasselbe fleis-
sig und wohl gearbeitet hat, der kann sich
dieser nachfolgenden hohen Künste, und
insgemein aller andern so zu uns begehren
und wünschen mag, erfreuen und ge-
nießen.

Daß 1. Capitel,
Alle vergangene und zukünftige Dinge, so nicht wider Gott und seinen Willen seyen zu wissen.

1. Vergangene Sachen zu wissen

M	O	R	E	H
O	R	I	R	E
R	I	N	I	R
E	R	I	R	O
H	E	R	O	M

371. Auss dieser Waizen und Korn müssen alle Zeichen auss Papier, Pergament oder Wachs geschrieben, alsdann gebrauchs rein bey in dem Capitel insonderheit verzeichnet ist.

2. Zukünfftige Sachen zu wißen.

N A B H I
A D A I H
B A R A B
H I A D A
I H B A N

3. detto.

T H I R A M A
H I G A N A M
I G O G A N A
R A G I G A R
A N A G O G I
M A N A G I H
A M A R I H T

4. Zukünfftige Dinge vom Krieg zu wißen.

M F L O N
F R A C O
L A M A L
O C A R F
N O L F M

5. Vergangene Sachen zu wißen.

M A L A C H
A M A N E C
L A N A N A
A N A N A L
C E N A M A
H C A L A M.

6. Künfftige Betrübnüss zu vor zu wissen.

N U D E T O N
V S F P A R O
D F R E M A T
E L E M E L E
T A M E R F D
O R A P F S V
N O T E D U N

7. Künfftige Dinge.

M E L A M M E D
E R F F O F S E
L F S F L E F M
A F F R E L O M
M O L E R F F A
M F E L F S F L
E S O O F F R E
D E M M A L E M.

8 Vergangene Dinge zu wißen.

E K D Y L O N
K L I S A T O
D I N A N A L
Y S A G A S Y
L A N A N I D
O T A G I L K
N O L I D K E

9. Wunderzeichen u. witterung zu wißen.

S A R A P I
A R A I R P
R A K K I A
A I K K A R
P R I A R A
I P A R A S

10. Künftige Dinge zu wißen.

L O S E M
O B O D E
S O F O S
E D O B O
M E S O L

11. detto.

A L L U P
L E I R U
L I G I L
V R I E L
P V L L A

Daß 2. Capitel.

Bericht, auf allerley zweifelhaftige dazu Hören zu haben.

1.

P O T H E R
O R H A I E
T O D R A H
H O R A H T
E I A H R O
R E H T O P.

2.

M E L A B B E D
E L I N A L S E
L I K A K I L B
A N A K A K A B
B A K A K A N A
B L I K A K I L
E S L A N I L E
D E B B A L E M

3.

M E B H A E R
E L I A I L E
B Y R O S I A
H A O R O A H
A Y S O R I B
E L Y A Y L E
R E A H B E M

Dass 3te Capitel.

Einen ieden Geist erscheinend machen.

1. In gestalt eines Drachens.

M A R L I H I M
I T H I S I R O
D S E K E N I N
A T R A R A T U
T I R A R A I N
M I N E K E S D
O L A R A H L A
S O M F I R O S

2. In Thiers gestalt.

L I R B I A C
E S A E R M I
R A S H E U P
F I L E M I R
I S A M A N O
R E R O L I N
I R E T I S U

3. In Menschen gestalt.

S A T A N
A D A M A
T A B A T
A M A D A
N A T A S.

4. In gestalt der Vögel.

B E M T A U L
E M A S T A I
M A K I U R O
E S I P P O R
A D A P O S A
M A R O M A T
A R O T E L I.

Daß 4. Capitel
Allerleÿ Gesichte zu machen.

1. In Spiegel, glaß und Crystall.

G I L I O N I M
I R Y I M Y R I
L Y O S A S Y N
I Y S A R A M O
O M A R A S Y I
M I S A S O Y L
I R I M I Y R I
M I N O I L I G

2. In hohlen gewölben, Garten, und Grüfften unter der Erden.

E T S A N I M
T I A D I S I
S A R A P I N
A D A M A D A
N I P A R A S
I S I D A I T
M I N A S T E

3. In der Tassi.

A P P A R E T
P A R E S T E
P R E R E O R
A E R E R E A
R O E R E R P
E T S E R A P
T E R A P P A

4. In Edelgesteinen u. Ringen.

B E D S E K
E L I E L A
D I A P I T
S E P P E S
E L I E M I
H A T S I N

5. In Wänden u. allerley Schriften.

N E C O T
A R A S O
G A R A C
I M A R E
D I G A N

6. durch Feuer

N A S I
A P Y S
S Y P A
I S A N

7. In den Monden

C O H E N
O R A R E
H A H A H
E R A R O
N E H O C

8. Im Wasser

A D M O N
D R A S O
M A I A M
O S A R D
N O M D A

9. In der Hand

L E L E M
E L A D E
L A D A L
E D A I E
H E L E L

Das 5. Capitel

Dienst geister zu bekommen, ledig oder verschlossen zu behalten auch einander weg zu schicken.

1. In Gestalt eines Riesen.

A N A K I M
N I L A R I
A L I S A C
K A S I L A
I R A L I N
M I K A N A

2. In Triulaggnie Gestalt.

O I K E T I S
I P O R A S I
K E L I R A L
E N I P I N E
L A R I A R K
I D E N S A I
S I L E K I O

3. Wie ein Kriegs Mann.

P A R A S

A S A S A

R A C A R

A S A S A

S A R A P

4. In Form einer Blumen.

P E R A C H I

E R I P E I H

R I M E N E C

A P E R E P A

C E N E M I R

H I E P I R E

I H C A R E P

5. Wie ein alter Mann.

R I Z I R

I S A S I

Z A K A Z

I R E P I

R I Z I R

6. Wie ein Reüther.

R A C A B
A R I P A
C I L I C
A P I R A
B A C A R

7. In Mohren Gestalt.

C U H I S
U C A H I
H A R A H
I H A C U
S I H U C

8. In Adlers Gestalt

N E S C H E R
E L E E H E
H E P P E H
S E P P E S
E H E E L E
R E H S E N

9. In d. Slangen gestalt.

P E T H E N.
E R A A N E
T A R C A H
H A C R A T
E N A A R E
N E H T E P.

10. In Hundes gestalt.

K E L E P
E R A R E
L A M A L
E R A R E
K E L E F.

11. In Löwen gestalt.

C E H H E R.
E L A A L E
H A R R A H
H A R R A H
E L A A L E
R E H H E C.

12. In Asten gestalt.

K O B L A

O R A I L

B A L A B

L Y A R O

A L B O K

Daß 6. Capitel.

Allerley Berg Arbeit durch die Geister verrichten laßen.

1. Daß kein Schacht im Bergwerck verfallen.

F E L A A H

E R A N D A

L A M A N A

A N A M A L

A D N A R E

H A A L E F.

2. Wo gold oder silber Erz daß solche die Geister anzeigen.

387. A L E A B R U H I
L I R M U A P I H
E R A I B R I P U
A N I D A M R A R
B U B A U A B U B
R A R M A D I N A
U P I R B I A R E
H I P A U M R I L
I H U R B A E L A

3. Daß die Geister das Ertz aus den Bergen tragen wo nicht kein Mensch hinkommt.

R I L O I N
I H E R P I
L E N I R O
O R I N E L
I P R E H I
N I O L I K

4. Dass die geister ganze Berg=werckh durch holen

N A C A B,
A N I N A
K I R I K,
A N I N A
B A K A N

5. Dass die geister dass wasser aus denen Bergwerckh und schachten auszuschüpfen.

P E L A G I N,
E R E N O L I,
L E R E P O G,
A L E M E L A,
G O P E R E L,
I L O N E R E,
N I G A L E P.

6. Daß die Geister das Holz zum schmelzen herzubringen.

K Y T T I K
I H I A D I
T A N N A T
T A N N A T
I D A I H I
K Y T T I K

7. Daß die Geister das Erz zeigern

M A R A K
A L A P A
R A N A R
A P A L A
K A R A M

8. Sonst allerley Berge arbeit zu verrichten

G A D A R A R
A I R A P A
D R A M A R
R A M A R D
A P A R I A
R A R D A G

Das siebende Capitel
Allerley Alchymistische Arbeit durch die Geister verrichten lassen.

1. Dass die Geister allerley Alchymistische Arbeit verrichten müssen.

T	A	B	B	A	T
A	R	U	N	C	A
B	U	F	R	U	B
B	U	R	R	U	B
A	C	U	N	R	A
T	A	B	B	A	T

2. Dass die Geister allerley Metall durch die Alchymistische Kunst hervorbringen.

M	E	T	A	H	O
E	Z	A	T	E	H
T	A	R	A	T	A
A	F	A	R	A	T
H	E	T	A	Z	E
O	H	A	T	E	M

391. 3. Alchymistische Kunst von den Geistern zu lernen

I	N	I	H	I	N	O
N	A	M	A	M	A	N
I	M	A	C	O	R	I
H	E	L	A	L	E	H
I	R	O	C	A	H	I
N	A	M	A	M	A	N
O	N	I	H	I	N	I

Dass 8. Capitel

Ungewitter zu machen und zu verhindern.

1. Hagel machen.

C	A	N	A	M	A	L
A	M	A	D	A	M	A
N	A	S	A	D	A	M
A	D	A	M	A	D	A
M	A	S	A	D	A	N
A	M	A	D	A	M	A
L	A	M	A	N	A	C

2. Platz Regen machen.

S A G R I S
A H I O N I
G I R I A R
R A I R I G
I N O I H A
S I R G A S

3. Schnee u. Eyss zu machen.

H A M A H
A B A L A pertinet ad num: 4.
M A H A M
A L A L A
H A M A H

4. Blitz u. donnerwetter zu machen.

T A K A T
A T E T A
K E R E K pertinet ad num: 3.
A T E T A
T A K A T

Das 9. Capitel.
Leüthe in Vieh verwandeln u. Vieh in Leüthe

1. Menschen in Esel.

I	E	M	I	E	M	I
M	I	R	T	I	E	M
E	T	E	A	U	R	E
I	O	T	I	T	O	I
M	E	I	T	R	I	M
E	R	U	A	E	T	E
I	E	M	I	E	M	I

2. Thiere in Menschen.

I	S	I	C	H	A	D	A	M	I	O	N
S	E	R	R	A	R	E	P	I	N	T	O
I	R	A	A	S	I	M	E	L	E	I	I
C	R	A	T	I	B	A	R	I	N	H	M
H	A	H	I	R	A	S	N	O	T	I	A
A	R	I	B	A	T	I	N	T	I	R	D
D	E	M	A	S	I	C	O	A	N	O	A
A	P	E	R	U	N	O	I	B	A	M	H
M	I	L	I	O	T	A	B	U	L	E	C
I	N	E	N	T	I	N	A	B	I	L	I
O	T	I	S	I	R	O	M	E	L	I	S
N	O	S	R	A	H	I	L	A	R	S	I

3. Leüthe in Hirsche

A	L	A	N	A	L	A
L	H	I	O	R	E	L
A	I	R	R	I	R	A
N	O	R	I	R	O	N
A	R	I	L	E	I	A
L	E	O	R	I	H	L
A	L	A	N	A	L	A

4. Leüthe in wilde Schweine

E	H	A	D	H	I	R
H	U	R	I	A	N	I
A	R	O	R	I	A	H
D	I	R	A	R	I	D
H	A	I	R	O	R	A
I	N	A	I	R	U	H
R	I	S	D	A	H	E

5. Leüthe in Hunde

K	E	L	T	E	P	H
E	P	I	A	R	I	P
L	E	R	M	O	R	E
T	E	M	U	M	E	T
E	R	O	M	R	E	L
P	I	R	A	I	P	E
H	P	E	T	L	E	K

6. Leuthe in Wölffe.

D I S C E B E H
I S A R T R I E
S A R A H I A B
C R A O E T H E
E T H E O A R C
B A I H A R A S
E I R T R A S I
H E B E C S I D

7. Thier in steine

B E D A S E K
E F I R A M E
D I R M I A S
A R M A M R A
S A I M R I D
E M A R I F E
K E S A D E B

Dass 10. Capitel
Alle andere Magos zu vernichten und abzuthun.

1. Allerley verzauberte Kranckheiten zu heilen.

C A L I
A D A L
L A D A
I L A C

2. Allerley Zauberische Ungewitter zu verrichten.

S E A R A S
E L L O P A
A R U T O R
R O T U R A
A P O L L O
S A R A E S

3. Wann ein Zauberer in der Lufft ein Gewölken zu machen, daß der auff die Erden fallen.

N E I S I E N
E R E A E R E
I R E P R E I
S A P I P A S
I E R P E R I
E R E A E R E
N E I S I E N

391. 4. Allerley verblendungen offenbahren

S O R A S
O S O M A
R O T O R
A M O S O
S A R O S

5. Alle unsichtbare und verborgene Zaubereyen zu offenbahren.

P A R A D U L O N
A R I N O C I S O
R I L A R I A I L
A N O T A L E C U
D O R O T O R O D
U C E L A L O N A
L I A L R A L I R
O S I C O N I R A
N O L U D A R A P

6. Wenn ein Zauberer ein Kriegs=heer erscheinend macht, daß es verschwinde.

M A C A N E S
A R O L U S E
C I R A C U N
A L A S A L A
N U C A R I C
E S U L O R A
S E N A C A M

Mit diesen Zeichen kannstu allerley Zauberey verhindern, daß sie nichts ausrichten können, wenn du es nur in der Hand hälst.

I K K E B E K K I
K A R T U T R A C
K R I I T U I R K
E T I S A T I S E
B U T A R A T U B
E S I T A S I T E
K R I I T U I R K
K A R T U T R A K
I K K E B E K K I

Dass 11. Capitel

Allerley verlohrens Bücher, verborgen schrifften u. Sachen zu bekommen.

1. Allerley Astronomische Bücher.

C O D S E I M
O C I E N T I
D A R P I N E
S R E S E R S
E N I P R A T
I T N E I C O
M I E S D O C

2. Allerley Magische Bücher

L A C A A L
A R A I B A
C A L A I H
H I A L A C
A B I A R A
L A H C A L

~~3. Allerley artzneische Bücher.~~

~~K E S A S E K~~
E P R E I A L
G R U N T A L
I R U I U R I
L A T N U R G
L A I E R P E

3. Allerley Artzneyische Bücher.

K	E	S	A	S	E	K
E	A	I	S	I	A	E
S	I	R	I	R	I	S
A	S	I	R	I	S	A
S	I	R	I	R	I	S
E	A	I	S	I	A	E
K	E	S	A	S	E	K

Das 12. Capitel.

Alle verborgene Anschläge und Vorhaben zu verkündigen.

1. Heimligkeiten der Reden oder Briefen.

M	E	G	I	L	L	A
E	P	R	E	I	A	L
G	R	U	N	T	A	L
I	R	U	I	U	R	I
L	A	T	N	U	R	G
L	A	I	E	R	P	E
A	L	L	I	G	E	M

2. Heimligkeiten der Worte

Y R U A R I S

R U R K U R I

U O K A R A R

A R A D A R A

R A R A K O U

I R U K R U R

S I R A U R Y

3. Heimligkeiten der Werck einer Persohn.

M A A B S A D

A D S A I S A

A R A D R I S

B A C A C A B

S I R D A R A

A S I A S D A

D A S B A A M

4. Allerley heimliche Schäze u. Reichthümmer einer Persohn.

A S A M I M

S I L A P A

A L I G I L

M A G I D E

I P I D R E

M A L E E M

5. Heimliche Kriegs Anschläge.

M	I	L	E	H	A	M	A	H
I	R	O	S	I	D	E	N	A
L	O	P	A	L	I	D	E	M
E	S	A	K	A	R	I	D	A
H	I	L	A	S	A	L	I	H
A	D	I	R	A	K	A	S	E
M	E	D	I	L	A	P	O	L
A	N	E	D	I	S	O	R	I
H	A	M	A	H	E	L	I	M.

6. Heimligkeiten der Buhlerey einer Persohn.

I	E	D	I	D	A	S
E	N	I	T	E	L	A
D	E	R	A	R	E	D
I	T	A	M	A	T	I
D	E	R	A	R	E	D
A	L	E	T	I	N	E
S	A	D	I	D	E	I

7. Eines heiml. Künste zu erfahren.

M E L A C A S
E R O R O L A
L I S A R O C
A B U S U B A
C O R A S I L
A L A B O R E
S A C A L E M

Dass 13. Capitel

Einen toden Leichnam für lebendig 7. Jahr lang machen, dass er herumb gehet und alles thut wie er wollt, als wann er lebte.

1. Von Aufgang biss zum Mittag

N E B B E L A S
E R A R M I N I
B A L A F A A K
B R I L U R P I
E F N F F C A R
L F A R E S S I
A N A P A S I B
S F K F R F B I

2. Von Mittag biß zu Niedergang.

M	E	T	S	I	R	R	A	S
E	N	I	A	S	A	E	M	A
T	I	B	M	A	I	L	I	R
S	O	S	I	B	R	O	A	R
I	M	P	R	I	R	P	M	I
R	A	O	R	B	I	S	O	S
R	I	L	I	A	M	B	I	T
A	M	E	A	S	A	I	N	E
S	A	R	R	I	S	T	E	M

3. Von Untergang biß Mitternacht

M	A	P	P	A	L	A	H
A	S	R	I	M	I	C	A
P	R	I	N	L	E	I	N
P	I	R	E	L	E	S	A
A	N	I	A	T	R	A	T
L	I	S	O	N	P	I	H
A	N	I	M	A	I	S	A
H	A	N	A	T	H	A	N

Von Mitternacht biss Auffgang

P E G E R
E Y E T E
G Y S Y G
E T E Y E
R E G E P

Dass 14. Capitel

Sich unsichtbar zu machen.

1.

A L A M A L A
L I S A S I L
A R O T O R A
M A T A T A M
A R O T A R A
L I S A S I L
A L A M A L A

2.

K O D E R
O R U S A
D A L I D
E S I N A
R A D A L

3

A S A P H A H
S I R O N I A
A R U T R A S
P E T A T E P
S A R T U R A
A I N O R I S
H A P H A S A,

4.

C A S A S A
A P O D A L
S O N I S A
A D I N A T
S A S A C A
A L A T A H,

5.

A L A T A H
L I R A N A
A R O G A T
T A G O R A
A N A R I L
H A T A L A,

6.

S I M L A S
I R I O S A
M I R T I L
L I T R I M
A S O A R I
S A L M I S

7.

C A S A H
A R I L A
S Y R Y S
A L I R A
H A S A C

8.

A N A N A N A
N I C E R O N
A C U D I R A
N E S I S E N
A R I D U C A
N O R E C I N
A N A N A N A

9.

B E R E M I N
E P I L I S I
L I S A D I M
E L A G I R E
M I D A S I R
I S T L T P E
N T M E R E B

10.

T A M A N,
A P A F E,
M A B E D,
A F E D E,
M E D E K.

11.

A L A M P T S
L O N A R S T
A N A D A T T
M A D A T L O
P R A T G A F
T H T L A N E
S I T O F E R

12.

L A T A L
A P O K A
T O B O T
A K O P A
L A T A L

Das 15. Capitel.

Daß die Geister allerley Sachen so zu verdäuen von Speisen und Trän-
ken bringen.

1. Brod.

T A Y N T
A R N A N
Y N O N Y
N A N R A
T N F A T

2. Fleisches.

B A S A R
A R O N A
S O L O S
A N O R A
R A S A B

3. Wein.

L E R H E M
E N R F S E
R E O H A H
H A H O E R
E S F R N E
M E N R E L

4. Fische.

D O G A D
A R O K A
G A M A G
A K O R A
D A G A D

5. Käse.

G E B L I N A S
E R A M F I S A
B A O T U T I N
L I D O P F N I
I N T P O D I L
N I T U T O A B
A S I M A R I E
S A N I L B E G

Das 16. Capitel.

Allerley Schätze zu erheben

1. Von Kleinodien

T F B S A R A H
T U R A T T S A
P R E R U S T R
S U R O S U B A
A B U S O R U S
R T S U R E R P
A S T T A R U T
H A R A S P T T

2. Von Geld.

C E S E P
E L A T E
S A R A S
E T A L E
P E S E C

3. Von Halßband.

A G F S
N T L T
A L T G
K A N A

4. Von Edelgesteine.

E	B	E	N	T	E	K	A	R	A	H
B	A	L	T	O	L	A	R	E	T	A
E	B	A	A	L	O	B	B	A	T	R
N	U	R	A	M	T	L	A	D	M	A
T	O	L	A	N	T	M	E	B	A	K
E	L	O	N	T	M	T	N	O	L	E
K	A	B	E	M	T	N	A	O	L	T
A	M	D	A	L	T	M	A	R	U	M
R	T	A	B	B	O	L	A	A	B	E
A	T	E	R	A	L	O	T	L	A	B
H	A	R	A	K	E	I	N	E	B	E

5. Schätze insgemein.

S	E	G	Y	L	A	H
E	R	A	L	T	P	A
G	A	R	E	N	T	L
Y	L	E	M	E	L	Y
L	T	N	E	R	A	G
A	P	T	L	A	R	E
H	A	L	T	G	E	S

6. dergleichen

N E C O T
E R A T O
C A L A C
O T A R E
T O C E N

7. Noch dergleichen

C O S E N
O L A G E
S A P A S
E G A L O
N E S O C

8. Noch von Schärzen

O T S A R
T O E R A
S E M E S
A R E O T
R A S T O.

9. Vergleichen

G E N A T T H I N
E R O S T M U T T
N T N A T A R A H
A P U M A N A R T
T E G T T T S T T
T O V E R O G U A
H A N A M A L T M
F L A S T O P E E
N T H T T A N E G

10. Noch dergleichen

S A M O N O M A S
A R U S O M A G A
M U T T R A D A M
O S T L A G A M O
N O R A C A R O N
O M A G A L T S O
M A D A R T T U M
A G A M O S U R A
S A M O N O M A S

11. Auff Müntze sonderbahr.

K E R M A
E L E T M
R E G E R
M T E L E
A M R E K

12. Auff Schätze insgemein.

N A S A M O R A S
A R T N E P T L A
S O L E G T K T R
A N A B U R T N O
M E G A L A G E M
O N T R U B A N A
R T K T G E L O S
A L T P E N T R A
S A R O M A S A M

13. Ad idem.

K O N E S
O R T G E
N T M T N
E G T R O
S E N O K,

14. ad idem.

B T K E L O N
T R O L A T O
K O R A M A L
E L A M A L E
L A M A R O K
O T A L O R T
N O L E K T B

15. ad idem.

N E L A S T N
E L A T O S T
L A T G T O S
A R G E N T A
S T N T A T K
F S O T A L E
M T S A K E N

16. ad idem.

C A S T L
A R T F T
S T R T S
T F T R A
L T S A C

17. Auff Gold.

S E G O R
E R O T O
G O L O G
O T O R E
R O G E S

18. ad idem

B E T T S E R
E D O R A G E
T O R O N T S
T R O M E N T
S A N E L T T
E G T N T S E
R E S T T E B

19. Edelgesteine.

T T M T N O S
T G A L E P O
M A R O M E N
T L O S O L T
N E M O R A M
O P E L A G T
S O N T M T T

20. Halß-Band.

R	A	B	T	S	T	D
A	C	O	P	A	T	T
B	O	R	A	M	A	S
T	P	O	L	O	P	T
S	A	M	A	R	O	B
T	T	A	P	O	R	A
D	T	S	T	B	R	A

Das 17. Capitel.

In der Lufft zu fahren

1. Auff einen Gesieffe.

B	A	S	S	E	F	T	N	A
A	G	T	A	M	T	R	O	N
S	T	L	M	T	S	A	R	T
S	A	M	O	F	U	S	A	S
E	M	T	F	A	L	T	S	E
S	A	S	U	F	O	M	A	S
T	R	A	S	T	M	L	T	S
N	O	R	T	M	A	T	G	A
A	N	T	F	E	S	S	A	B

2. Auff einen Mantel.

N A T S A
A R O T S
T O L O T
S T O R A
A S T A N

3. Auff einer Wolcke.

C A P P A T M
A R O A M R T
P L T C R A K
P A R A S S A
A S T S C A L
T R A S A L A
M T K K A L A

4. Ein anders.

A N A N
N A S A
A S A N
N A N A

5. Auff einem Stabe.

C	T	L	T	C	E	L
T	S	A	R	A	G	E
L	A	R	M	T	L	E
T	R	N	T	N	O	T
C	A	T	U	G	A	L
E	G	L	O	A	P	T
L	E	C	T	L	T	C.

6. Auff einem Dragen

C	A	G	A	L	A	K
A	M	A	R	A	K	A
G	I	D	O	K	A	L
A	D	I	M	A	N	A
L	O	M	I	C	O	G
A	K	A	R	A	M	A
K	A	L	A	G	A	C.

Das 18. Capitel.

Allerley Kranckheiten zu heilen

1. Vor den Aussatz.

T E S A R A D
S T R A P L A
A R A M S O H
R A M T U S A
A P S U P T L
A L O S T T A
T A H A L A S.

2. Aliud.

M E T S O R A H
E E L M T N M A
T O A R O P A R
S T R G T L T O
O N O T P T A A
R T M L T A N T
A G A G A R L E
H A R O S T E M

3. Vor Geschwöre.

B U A H
U R N A
A N R U
H A U B.

4. Vor Pestilenz

D E B H E R
E R A O S E
B A R T O H
H O T R A B
E S O A R E
R E H B E D

5. Vor den Schlag

S I T U K
I R A P E
T A R A S
U P A L A
K E S A H

6. Vor das Fieber

K A D A K A D
A R A K A D A
D A R E M A K
A K E S E K A
K A M E R A D
A D A K A R A
D A K A D A D

7. Vor die Ge= br= Mutter.

R E E H E M

E R H A S E

E S A T A H

H A T A S E

E S A H R E

M E H E R E

8. Auff eine andere Art.

B E T E M

E M E R E

T E N E T

E R E M E

M E T E B

9. Vor den Schwindel.

R O K C A

O G T R E

K T L T K

E R T G O

A C K O R.

1. Vor die Darmgicht

E L O O S

T A B T O

E B T B E

O T B A L

S O E L E

11. Vor Geschwulst.

R	O	G	A	M	O	S
O	R	I	K	A	M	O
G	I	B	O	R	A	M
A	K	O	R	O	K	A
M	A	R	O	B	I	G
O	M	A	K	I	R	O
S	O	M	A	G	O	R

12. Vor Wunden.

H	A	P	P	I	R
A	M	A	O	S	I
P	A	R	R	A	P
P	A	R	R	A	P
I	S	O	A	M	A
R	I	P	P	A	H

Das 19. Capitel.

Zu allerleÿ Freundschafft.

1. Zu einer Frauen.

C	A	L	L	A	H
A	P	I	N	G	A
L	E	M	I	A	L
L	A	I	M	E	L
A	G	N	I	P	A
H	A	L	L	A	C

2. Zu einen Bräutigam.

C A T A N
A R I S A
T I N A K
A S A R E
N A K E L

3. Zu einen Fürsten.

R A C A H
A E G R A
I G I G I
A R G E A
H A C A R

4. Zu einen Junggesellen.

D O D I M
O B U L A
D O R O C
I R O P A
M A C A R

5. Zu einer Wittfrau.

A L M A N A D
L I A F E R A
M A R E G E N
A S E B E S A
N E G E R A M
A R E F A I L
D A N A M L A

6. Zu einem Eheweibe.

S Y Z Y G O S
Y P O R A Z O
Z O L A F E G
Y R A G O N Y
G U R A P E Z
O Z E M E F T
S O G Y Z Y S

7. Zu einer Jungfrauen.

T A L D A H
A Y A R M A
L O G A T F
D R T T S E
A T R D R A
H A F E A N

8. Zu einen Jüngling

E L E M
L A R E
E R A L
M E L E

9. Zu einen Fürsten.

V A G T D
A L O R T
G O L O G
T R O R A
D T G A V

10. Zu Frieden.

S A L O M
A R E P O
L E M E L
O P E R A
M O L A S

11. Zur Freundschafft insgemein

A S U B
S A G E
U G I E
B E E R

12. Zu einer Jungfrau sonderbahr.

B E T U L A H
E R T D O N A
T T M A S O L
U D A M A D U
L O S A M T T
A N O D T R E
H A L U T E B

13. Zu einem Weiblein insgemein

T E D T D A H
E R T D O N A
D T L O G A H
T D O L A B T
D O G A R E B
A N A T E R A
H A H T B A N

14. Zur Buhlschafft ingemein.

S A G A L
A P A R A
G A L A G
A R A P A
L A G A S

15. Zu einem Herrn sonderbahr.

G E B H V R
E R A T G A
B A G R O T
T T O L E A
T S L T A H
R A T t A H A

16. Zu einer Frauen sonderbahr.

H A R A H
A K E K A
R E M E R
A R E K A
H A R A H

17. Zu einen Bräutigam.

C A T A N
A R T H A
T A N A T
A H T R A
N A T A C.

18. Zur Buhlschafft ingemein

T A A F A H
A U R E T A
A R O N I R
F E N A C A
A L L O R E
H A R A E B

19. Zu Ehebruchs ingemein.

E F E H A
F R O I L
C O M A G
H I A M A
A L G A S

Das 20. Capitel.

Zu allerley Feindschafft.

1. Eyfer anzurichten sonderbahr.

R A N N A
A G A T N
N A T A N
N T A G A
A N N A R

2. Zum Ringen insgemein.

A T L Y T T S
T R O M A L T
L O G A S A T
Y M O R O M Y
T A S A G O L
T L A M O R T
S T T Y L A T

3. Gewiß zu schiessen insgemein.

S E L A K
E R A Y A
L A M A L
A Y A R E
K A L E S

4. Zanck anzurichten

O T H A M A D
T T O K A M A
A A R A G A M
A K A H A K A
M A G A R A H
A M A K O T T
D A M A H T O

5. Die Afterreden zuverstimmen

R	O	G	E	N
O	F	O	N	E
G	O	L	O	G
E	N	O	F	O
N	E	G	O	R

6. Feindschafft zu machen.

E	B	T	H	A	H
B	E	C	A	M	A
T	R	U	R	A	N
S	A	R	N	O	T
A	M	A	O	S	T
H	A	N	T.	I	S

7. Aliud.

S	T	N	A	A	H
T	R	A	R	T	A
N	A	U	M	T	R
A	R	N	O	T	T
A	X	T	E	R	E
H	A	R	T	E	G

8. Aliud.

S	A	T	A	N
A	M	E	N	A
T	E	D	E	T
A	N	E	M	A
N	A	T	A	S

9. Aliud.

M	T	G	A	B	A	H
E	R	O	D	T	A	A
G	O	N	T	M	A	B
A	D	T	S	A	K	A
D	T	G	O	N	A	G
A	C	C	O	E	L	T
H	A	B	A	G	T	M

10. Wieder Afterreden sonderbahr.

L	O	S	T	T	O	S
O	R	A	K	T	R	O
F	A	R	O	P	T	T
T	K	O	N	O	K	T
T	T	P	O	R	A	F
O	R	T	K	A	R	O
S	O	T	T	S	O	L

10. Krieg anzurichten.

M	T	L	K	A	N	A
T	R	U	E	R	T	T
L	T	A	M	O	T	S
K	E	M	A	L	O	E
A	N	O	L	A	E	N
N	E	T	O	C	C	T
A	T	S	E	N	T	U

12. Einen Kämpfer unglückl. machen.

M A K T M O S
A Q T R A T E
K T L O T E P
T R O M E N A
M A T E L O L
O T Æ N O R A
S E R A N A H

13. Uneinigkeit zwischen Mann und weib zu machen.

G E B H T R A H
E K L O A T R A
B U A L G A A R
H T T S O P R T
T A G O R T A H
R U T S T L T B
A S U T T A N E
H A R T H B E G

14. Rachgierigkeit anzurichten.

N E H A M A H
E P A R A G A
H A H O P T N
A R O L A N T
M A P O L O S
A G T N O S E
M A N T S E B

15. Zorn und Haß zwischen 2. Freunden zu verursachen sonderbahr.

A P I N E S A
P I R O T I S
I R A M I T E
N O M I M O N
E T I M A R I
S I T O R I P
A S E N I P A

16. Feindschafft zu machen ingemein.

N A K A M
A R O T A
K O D A D
A T A R O
M A D O N

17. dito

O H I E B
H I A R I
I A M A I
E R A I H
B I I H O

18. Rachgierigkeit anschürgen.

K E L I M
E G I H A
L I R O K
I H O G A
M A K A N

19. Kampf anbeizen

K E R A B A S
E M I R U I A
R I S O L U B
A R O G O R A
B U L O S I R
A I U R I M E
S A B A R E K

Das 20. Capitel
Dich selbst in mancherley Gestalt verwandeln.

1. In einen alten Mann.

N	A	K	E	M
A	R	O	G	I
K	O	L	U	N
E	G	A	R	A
M	I	N	A	P

2. In ein altes Weib.

D	I	S	E	K	E	N	A	H
I	P	O	S	I	M	E	N	A
S	O	R	A	L	I	T	E	N
E	H	A	M	I	L	I	M	E
G	I	L	I	G	I	L	I	K
E	M	I	L	I	M	A	H	E
N	E	T	I	L	A	R	O	S
A	N	E	M	I	S	O	P	I
H	A	N	E	K	E	S	I	D

3. In einen Jüngling.

B	A	C	U	R
A	G	O	L	U
C	O	R	O	C
U	L	O	G	A
R	U	C	A	B

4. In einer Jungfrau.

I O L I D A H
O R I P A S A
L I G O Z U N
I P O G D N A
D O Z O L I M
A S U N I R E
H A N A M E T

5. In einen Knaben.

I O N E K
O C A L E
N A G A N
E L A C O
K E N O T

Das 22. Capitel

Leüth, Kinder und Vieh zu erkrancken

1. Vieh erkrancken

B E S E M O T
E R A R I S A
G A I G R O M
E R G O S I A
M L O S O A H
O S E I A R A
T A M A H A C

2. Kinder erkrancken.

G	E	L	A	D	I	M
E	R	A	L	A	G	I
L	A	R	O	M	O	K
A	L	O	H	U	L	A
D	A	M	O	R	I	N
I	G	U	L	I	H	A
M	I	K	A	N	A	I

3. An der Leber erkrancken

K	A	B	E	D
A	Z	O	T	E
B	O	R	O	B
E	T	O	Z	A
D	E	B	A	K

4. An der Drosam erkrancken.

M	E	B	U	H	I	M
E	R	A	G	A	L	I
B	A	R	O	N	A	S
A	B	O	G	O	B	A
S	A	N	O	R	A	B
I	L	A	G	A	R	E
M	I	H	U	B	E	M

5. An den Hertzen erkrancken.

L	E	B	H	A
E	M	U	H	A
B	U	R	U	B
A	H	U	M	E
A	H	B	E	T

6. An den Halß erkrancken.

G	A	R	A	G	A	R
A	R	T	M	A	H	A
R	T	L	O	P	A	G
A	M	O	L	O	M	A
G	A	P	O	L	T	R
A	H	A	M	T	R	A
R	A	G	A	R	A	G

Das 23. Capitel.

Häuser und Gemäuer einwerffen.

1. Ein Hauß einzuwerffen.

N	A	U	C	H
A	R	T	G	T
U	G	R	A	P
C	A	G	R	T
H	T	P	T	L

3. Mauern niederwerffen.

C O N A H O N
O H A R T N O
N A E G R A L
A R G T L T L
H T R L A E P
O N A O E R T
N O L T P T P

3. Dächer an Häusern abwerffen.

G A G A G
A S O L A
G O M O G
A L O S A
G A G A G

4. Ganze gebäude einwerffen.

D T N T A N
T M U A S T
N U T R A H
T A R A O E
A H A O T E
N T H E E M

Daß 24. Capitel.

Bestollen guts wieder zu bringen.

1.

K	T	H	A	L	T	S
T	R	Y	N	E	G	Y
H	Y	L	T	M	E	L
A	N	T	T	T	N	A
L	E	M	T	N	T	H
Y	G	E	N	Y	R	T
S	Y	L	A	H	I	K

2.

G	E	N	E	B	A	H
E	R	T	K	O	N	A
N	T	R	O	F	E	H
E	K	O	R	O	K	A
B	O	F	O	R	A	B
A	M	E	K	A	H	A
H	A	H	A	B	A	S

3.

M	O	R	E	H
O	L	O	Y	E
R	O	S	O	R
E	Y	O	L	O
H	E	R	O	M.

4.

F O N E F
O R A T E
N A G A N
E T A R O
F E N O F

5.

T A L A H
A N T M A
L T G T L
A M T N A
H A L A T.

6.

G E D E S E L A N
E R O M E N T H O
D O R A C A D O M
E M A G A G A L A
S E C A D T S A H
E M U G T R T G A
L T D A H T H T N
A H O L A G T T O
N O M A H A N O N

Dass 25. Capitel.

So lange als der Mensch will unter den Wassern zu handeln u. zu wandeln.

M A T A M
A R K O A
T K T K T
A O K R A
M A T A M

2.

N	A	H	A	R	T	A	M	A
A	L	O	G	E	M	E	T	N
H	O	H	A	M	Y	R	C	A
A	G	A	L	U	P	T	N	T
R	O	M	O	H	O	M	O	R
T	N	T	P	U	L	A	G	A
A	C	R	T	M	A	H	O	H
N	T	E	M	O	G	O	L	A
A	M	A	T	R	A	H	A	N

Das 26. Capitel.

Allerley versperte Thüeren aufzu-sperren oder sprengen, sammt ge- und Schlösser alleine zuzusperren.

1. Thüren eröffnen.

S	A	G	U	R
A	D	O	N	A
H	O	R	A	G
A	N	O	D	A
R	U	G	A	S

2. Ketten aufzulösen.

R	A	T	O	K
A	G	E	D	O
T	E	L	E	T
O	D	E	G	A
K	O	T	A	R

3. Riegel zueröffnen

D A R T A C A
A B A R G A T
R A S A T M A
T R A S O M T
A G T O G E R
C A N T N L A
A C A T R A B

4. die Schlösser aufzuthun.

S E G O R
E L A F O
G A S A G
O F A L E
R O G E S

5. gefängnüß eröffnen

S O H A R A H O S
O R A T T T A R O
H A R U G U R A H
A T U L O L U T A
~~H~~ ~~A~~ ~~R~~ U G O G T R
A T U L O L U T A
H A R U G U R A H
O R A T T T A R O
S O H A R A H O S

Das 27. Capitel

Allerley Dinge als Schlösser, Palläste, Häuser, Gärten, Städte, Thiere, Vögel, und in Summa was nicht gegenwärtig ist augenscheinlich machen.

1. Eine schöne Wiese.

D	E	S	E	B
E	G	A	L	E
S	A	R	A	S
E	L	A	G	E
B	E	S	E	D

2. Eine Jagd.

K	T	N	T	G	E	S	T	A
T	R	A	S	O	G	E	T	T
H	A	G	A	R	O	S	E	S
T	S	A	L	T	T	O	G	E
G	O	R	T	L	T	R	O	G
O	G	O	T	T	L	A	S	T
S	E	S	O	C	A	G	A	N
T	T	E	G	O	S	A	R	T
A	T	S	E	G	T	N	T	K

3. Einen Kürbis.

K I K A I O N
I R A F E N O
K A L O S A I
A F O L O P A
I E S O L O K
O N A P O L I
N O I A K I K

4. Einen Garten.

S E L A C
E M I R A
L I R I L
A R I M E
C A L E S

5. Einen schönen Garten.

R O D O N I A
O R A G E S I
D A L O P E N
O G O L O G O
N E P O L A D
I S E G A R O
A N I O D O R

6. Einen schönen Pallast

A I S A R A H
I O A L I S A
S A I O R I R
A L O G O L A
R I R O I A S
A S I L A O I
H A R I S I A

7. Eine grosze See.

A G A M A G A
G U L O S E Y
A L T T U A A
M O R T R O M
A A U T T L A
G E S O L U G
A G A M A G A

8. Einen Schnee.

S E L E G
E P A G E
L A R A L
E G A P E
G E L E S.

9. Weinberge und Trauben.

O L E L A H
L T R O Q A
E R T S U L
L O H O M E
A D U M A L
H A L E L O

10. Einen Wein=garthen.

S O R E K
O D A D E
R A G A R
E D A D O
K E R O S

11. Allerleÿ wilde Thiere.

C A T O T
A T G R O
T G T C T
O R G T A
T O T A C

12. Äcker und Feld.

T A G E B
A Z E R E
G E S E G
E R E Z A
B E G A T

13. Bauer Höf.

M E L U N A H
E S O G O L A
L O P O D E N
U G O S O R U
N O D O P O L
A L E R O G E
H A N U L E M

14. Ein Berg=schloss.

A K R O P O L I S
K O T S A N T L I
R T P O R A T I L
O S O G U M A N O
P A R U H U R A P
O N A M U G O S O
L T T A R O P T R
I L I N A S T O K
S I L O P O R K A

15. Einen Berg.

R E C A S T M
E L T S O N T
C T N O M T S
A S O R O S A
S T M O N T C
T N O S T L E
N T S A C E R

16. Allerley Träumen.

P E R A C
A G A S A
R A M A R
A S A G A
C A R E P

17. Drücken.

D O B E R A H
O R A K T N A
B A L A S T R
E K A L A K E
R T S A L A B
A N T K A R O
H A R E B O D

18. Schöne grell Träumen.

M A K O R
A R T D O
K T L T K
O D T R A
R O K A M

19. Einen Löwen.

A R T E H
R A B U C
T B O B T
E U B A R
H E T R A

20. Ein Vorth.

M T G T R A S
T R O P E N A
G A D A M T R
T L O X O L T
R T M A D A G
A N E P O R T
S A R T G T M

21. Allerley Bäume auch Wälder

E S A H E L
S U R O D E
A R T L O ~~A~~ H
H O L T R A
E D O R U S
L E H A H E

22. Thüren erscheinend

L I N I C O S
I P O S A L O
N O R O M A C
I S A G A S I
C A M A R O N
O L A S O P I
S O C I N I L

23. Kraniche erscheinend.

S A S A S
A R I K A
S I G I S
A K I R A
S A S A S.

24. Nacht=Eulen.

K I K I M I S
I L O G E L I
K O R A S E M
I G A R A G I
M E S A R O K
I L E G O L I
S I M I K I N.

25. Echsen.

P A R A H
A Z O F A
R O M O R
A F O Z A
H A R A P

26. Riesen.

A N A K I M
N I P O G I
A L O K O K
K I S O P A
I S I L I N
M I K A N A

27. Pferd und Ross.

R A M A C
A G O R A
M O L A M
A R O G A
C A M A R.

28. Pfauen.

M I D I K O N
I S O L O Z O
D O P E S O K
I L O K O L I
K O S E P O D
O Z O L O S I
N O K I D I M

29. Adler.

N E S T K E R
O R A G O Z O
S A M A L O K
T G A R A G T
K O L A M A S
O Z O G A R O
R E K T S E M

30. Zähren

D O B T H
B P A D T
B A L A B
T D A P O
H T B O D

31. Rüßel.

F U F A L O S
U L A S E S O
F A R E M U L
A M O R O M A
L U M E R A F
O S E S A L U

32. wilde Schweine

C A D E S T R
A R T V O F T
D T M O N A S
E L O N O L E
S A N O M T D
T F O L T R A
R T S E D A C

33. Trachen.

F A N T N
A S E P T
N E G E N
T P E S A
N T N A T

34. Einhorn.

R E E M
E L I E
E I L E
M E E R

35. Geyer

A T R A H
T U R T A
T Z O Z F
A T R U T
H A R T A.

36. Füchse.

S U H A L
U G O M A
H O L O H
A M O G U
L A H U S

37. Haasen.

A R N E B
R I A M E
N A G A N
E M A I R
B E N A R

38. Breÿste.

G	Y	R	T	P	E	S
Y	P	A	G	O	L	E
R	A	Z	O	T	O	P
Y	G	A	S	O	S	Y
P	O	Z	A	Z	A	R
E	L	O	G	A	P	Y
S	E	P	Y	R	T	S

39. Hirsche.

A	T	T	A	L
T	L	O	M	A
L	O	C	O	T
A	M	O	L	T
L	A	T	T	A

40. Funde.

K	E	L	E	F
E	M	A	G	E
L	A	G	A	L
E	G	A	M	E
F	E	L	E	K

Das 28. Capitel

Göldene und silberne Münze in allen Nöthen zu haben, so viel einer bedürftig ist.

1. Goldene Münze.

S E G O R
E G A M O
G A Z A G
I O M A G E
R„ O G E S

2. Mittelmäßige Münze.

C E S E P
E P O M E
S O R O S
E M O P E
P E S E C

3. Silberne grobe Münze.

K E S E F
E I T L E
S A R A S
E L T I E
F E S E K

4. Kleine Münze.

M A T B A
A D U A B
T O R T T
B A T R A
A B T A M

Das 29. Capitel
Allerley Kriegs Volck u. Kriegs-Rüstung erscheinen machen.

1. Ein gantzes Feld-Lager.

M	A	C	O	N	E	H
A	R	A	M	O	S	E
C	A	R	I	S	O	N
A	M	I	L	I	M	A
N	O	S	I	R	A	C
E	S	O	M	A	R	A
H	E	N	O	C	A	M

2. Eine Schlacht Ordnung von allerley Kriegs Volck.

M	A	H	A	R	A	O	A	H
A	F	I	S	O	L	E	M	A
H	I	R	E	M	U	S	A	C
A	S	E	G	A	P	O	L	A
R	O	M	A	G	A	M	O	R
A	L	O	P	A	G	E	S	A
C	A	S	U	M	E	R	I	H
A	M	E	L	O	S	I	F	A
H	A	O	A	R	A	H	A	N.

3. Eine Belagerung vor ei-
ner Stadt erscheinend machen.

M	E	T	T	S	O	R	A	H
E	R	A	G	O	N	T	S	A
T	A	R	O	T	T	S	T	R
T	G	O	M	E	D	I	N	O
S	O	T	E	R	E	T	O	S
O	N	I	D	E	M	O	G	T
R	T	S	T	T	O	R	A	T
A	S	T	N	O	G	A	R	E
H	A	R	O	S	T	T	E	M

Das 30. Capitel.

Allerley Music und Gauckel Spiel
durch die Geister zuzurichten.

1. Allerley Music u. Gesang anzurich-
ten

N	E	G	F	N	A	H
E	M	A	L	F	R	A
G	E	L	A	G	O	N
A	L	A	R	A	K	F
N	F	G	F	M	T	G
A	R	O	K	F	S	E
H	A	N	F	G	E	N

457

2. Daß die geister in gestalt der Menschen allerleÿ gestalt annehmen, Täntzen fürbilden.

M E K O L A H
E R O M D N A
K A S F S O L
O N F M F N D
L O S F S A K
A N O M O E R
H A L O K E M.

3. Allerleÿ Music von Seiten Spiel zu machen.

N F G F G N F
F R O S O C F
G O M F M O G
F S F R F S F
G O M F M O G
F R O S O R F
F N G F G F N

4. Dass die geister in Gestalt der Affen allerley seltzame Sprünge und Gauckel-Possen machen.

M	E	S	A	R	E	T
E	P	A	R	U	S	E
C	A	L	A	P	O	S
A	R	A	K	T	S	A
S	U	P	T	N	T	C
E	S	O	S	T	M	E
T	E	S	A	C	E	M

Also endet sich dass Buch der wahren alten und Göttlichen MAGIÆ geschrieben von ABRAHAM dem Sohne SIMONIS an seinen Jüngern Sohn LAMECH.